

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





NO. 79571
Destiné à des
enfants de plus de
36 mois.

DON'T COUNT YOUR CHICKENS!™



ATTENTION NE PAS REVEILLER LA POULE !

Attention ne pas réveiller la poule ! est un jeu d'adresse pour 2 à 4 joueurs.

CONTENU

1 poule (en deux parties - les pattes de la poule sont à utiliser comme support en dehors du fonctionnement du jeu)
1 support (en deux parties servant également à ranger les oeufs) - dessin 1
12 oeufs

REGLES DU JEU

Placer les 12 oeufs sur le plateau. Pour une meilleure utilisation disposer les oeufs la pointe la plus fine vers le centre du plateau (dessin 2). Placer ensuite la poule au centre des oeufs (dessin 3).

A tour de rôle les joueurs doivent enlever un œuf prenant soin de ne pas faire basculer la poule et de la réveiller. Lorsque la poule se réveille, elle bat des ailes, remue la queue et cligne des yeux tout en faisant du bruit.

Le joueur qui réveille la poule est le perdant et éliminé. Le jeu reprend depuis le début jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Les joueurs ne sont pas autorisés à toucher à la poule pendant le jeu.

ATTENTION

NOUS CONSEILLONS A L'ADULTE DE SURVEILLER L'ENFANT LORSQU'IL CHANGE LES PILES OU ACCUMULATEURS AFIN QUE CES CONSIGNES SOIENT RESPECTEES OU BIEN D'EFFECTEUR LUI MEME LE REMPLACEMENT DES PILES.

Utiliser 2 piles R6 1V5 = 3 V
Piles non fournies

UTILISER LE TYPE DE PILES OU D'ACCUMULATEURS RECOMMANDE. NOUS VOUS RECOMMANDONS L'EMPLOI DE PILES ALCALINES.
LES PILES OU ACCUMULATEURS DOIVENT ETRE MIS EN PLACE EN RESPECTANT LA POLARITE INDIQUEE SUR LE JOUET ET SUR LES PILES OU ACCUMULATEURS.

UN POSITIONNEMENT INCORRECT PEUT :
SOIT ENDOMMAGER LE JOUET
SOIT CAUSER DES FUITES AU NIVEAU DES PILES
SOIT, A L'EXTREME, PROVOQUER UN INCENDIE OU EXPLOSER

N'ESSAYER JAMAIS DE RECHARGER DES PILES NON RECHARGEABLES. ELLES POURRAIENT COULER, S'EAUFFER, PROVOQUER UN INCENDIE OU EXPLOSER.

REPLACER L'ENSEMBLE DES PILES OU ACCUMULATEURS EN MEME TEMPS, NE MELANGER PAS DES PILES OU ACCUMULATEURS NEUFS ET USAGES.

NE MELANGE PAS LES DIFFERENTS TYPES DE PILES OU ACCUMULATEURS, EXEMPLE: DES PILES SALINES AVEC DES PILES ALCALINES.

LES PILES OU ACCUMULATEURS USAGES DOIVENT ETRE ENLEVES DU JOUET. DE MEME, RETIREZ LES PILES OU ACCUMULATEURS DE VOTRE JOUET SI VOUS NE L'UTILISEZ PAS PENDANT UNE LONGUE PERIODE, SINON LES PILES OU ACCUMULATEURS RISQUENT DE COULER ET DE CAUSER DES DOMMAGES.

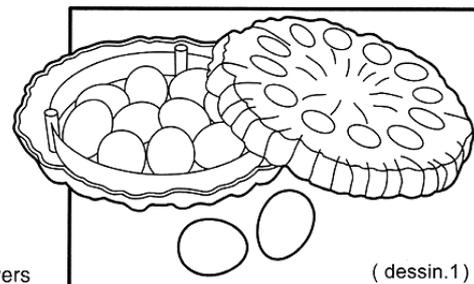
NE JAMAIS ESSAYER DE COURT-CIRCUITER LES BORNES D'UNE PILE OU D'UN ACCUMULATEUR.

NE JAMAIS JETER LES PILES AU FEU, ELLES RISQUERAIENT D'EXPLOSER.

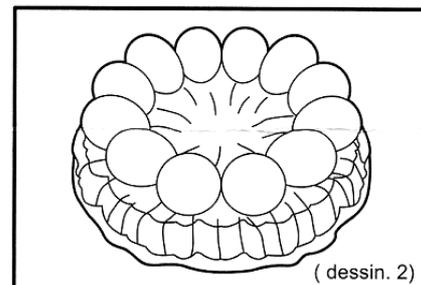
NOTICE A CONSERVER

Attention!

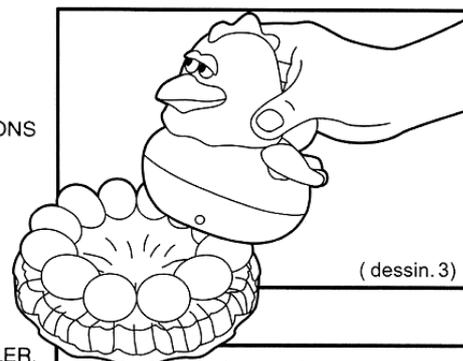
Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, pouvant contenir de petites pièces pouvant être ingérées.



(dessin. 1)



(dessin. 2)



(dessin. 3)

